Era Hiboriana: Os Deuses

Compilado de escritos deixados por Robert E. Howard

De acordo com o escritor americano, Robert Ervin Howard, cerca de 12.000 anos atrás, houve um glorioso período na pré-história da Terra entre a submersão da lendária Atlântida e a história conhecida no tempo dos egípcios e mesopotâmicos. Essa era ele chamou de Hiboriana, cujas maiores potências eram os reinos de Aquilônia, Nemédia e Turan, existindo onde hoje se encontram a França, Alemanha e União Soviética. Muitas eram as divindades adoradas no período hiboriano, e grande era sua influência em todos os habitantes do continente. Por essa razão, se quisermos compreender bem o meio ambiente no qual viveu o famoso bárbaro chamado Conan, é de absoluta importância um conhecimento detalhado sobre as entidades que compreendiam as várias religiões da época.

O Reino de Ymir

O deus supremo dos aesires e vanires - habitantes de Aesgaard e Vanaheim - era Ymir, o gigantesco deus da guerra e da tempestade. Nada de muito definido se sabe sobre ele, exceto que governava Valhalla, uma região de planícies geladas e montanhas imensas, jazigo eterno para as almas de todos os guerreiros. Sua filha era Atali, uma jovem linda e de pele branca como a neve, que atuava como uma espécie de mensageira da morte, aparecendo aos lutadores feridos mortalmente durante uma batalha. Como, na época, Aesgaard e Vanaheim eram simples agregados de tribos independentes e não reinos unificados, provavelmente também tinham um grande número de deuses regionais, subordinados a Ymir. Mas isso é apenas suposição.

A Terra de Trevas e Noite Eterna

Ao norte do continente, situava-se a Ciméria, uma região tenebrosa, repleta de montanhas cobertas por densas florestas, cujo céu era sempre cinzento e governado por deuses obscuros. No mais alto de todos os montes achava-se Crom, a severa divindade que controlava os destinos e decretava as mortes. Nenhum cimério tinha por costume suplicar algo a Crom, pois ele era lúgubre, selvagem e odiava os fracos. Apesar de ser o deus mais importante do reino, haviam outros, com menos seguidores, mas também adorados. Entre estes, nós podemos citar Lir, seu filho Mannanan, a deusa gurerreira Morrigan, seus subordinados Badb (a fúria da batalha), Nemain (o venenoso) e Macha. A visão da vida e da morte, para os cimérios, era tão triste quanto sua terra e seus deuses. Em sua concepção, não existia esperança nem no presente, nem no futuro, pois eles tinham plena convicção de que os homens lutavam e sofriam em vão, encontrando prazer somente na loucura da batalha. Morrendo, suas almas penetravam em um reino escuro, frio e enevoado, onde vagariam por toda a eternidade. Não é de se espantar que Crom fosse o deus de uma raça autoconfiante, cujas únicas ambições eram lutar pela sobrevivência e empenhar-se em tantos combates quanto possível.

A Chegada dos Hiborianos

Quando o mundo foi abalado pelo Grande Cataclismo que fez submergir a Atlântida, os ancestrais daqueles que viriam a ser os hiborianos fugiram para o norte do continente. Nessa época, eles não passavam de simples selvagens, pouco mais desenvolvidos do que os homens de Neanderthal. Durante os 1.500 anos em que habitaram aquelas terras, os primitivos foram, pouco a pouco, desenvolvendo complexos rituais, bem como formas de adoração a sues ancestrais. Bori, por exemplo, deve ter sido um guerreiro bem-sucedido, transformado em lenda como herói nacional e, mais tarde, deificado. Antes de iniciarem o grande êxodo para o sul, os hiborianos eram seminômades, habitavam cabanas de couro de cavalo e viviam da caça e do pastoreio. Dessa forma, assim como as nações arianas e outros povos, eles começaram a adorar os céus e a imaginar formas celestes que governavam tanto os fenômenos naturais como as necessidades humanas. Esse conceito de deuses passou a dominar mais e mais suas crenças, na medida em que aumentava sua expansão geográfica. Por cerca de 500 anos, as tribos hiborianas vagaram para o sul e sudeste sem ter suas crenças afetadas, até que, por fim, encontraram raças antigas e poderosas - como os acheronianos, estígios, zamorianos e outros - e conheceram seus deuses pré-catalísmicos. Graças ao contato com esses povos, toda a cultura hiboriana foi bastante modificada. As alterações mais marcantes se deram em suas técnicas e equipamentos militares, na estrutura econômica e social, na linguagem e em sua religião. Vivendo em aglomerados isolados entre os reinos, esses hiborianos acaram fundando nações primitivas, sendo as primeiras Koth e Ophir.

O Grande Deus

Foi em algum momento, nessa época de transição cultural, que surgiu o deus Mitra para se transformar na divindade hiborian universal. Sua ascenção provavelmente começou cerca de 1.400 anos após a queda do reino de Acheron, quando as terras hiborianas se viram ameaçadas pela sombra de Set, o deus-serpente, e foram salvas graças ao esofrço do herói-profeta de Mitra, Epimetreus. Na época de Conan, Mitra já era considerado o único deus verdadeiro pelos seus adeptos, e, apesar de alguns outros cultos ainda serem tolerados - o de Ishtar, por exemplo -, Mitra reinou essencialmente sozinho. Cimérios e hiborianos parecem ter sido os únicos povos a não paraticar sacrifícios humanos nessa era. Os rituais de Mitra, pelo que se sabe, não incluíam sacrifícios de qualquer espécie. O deus era considerado onipresente e sua real aparência, desconhecida por todos. As estátuas erguidas em sua homenagem, não passavam de meras tentativas para retratá-lo numa forma humana tão perfeita quanto a mente do homem podia conceber.

Set e Ishtar

Houve uma época em que quase metade do mundo conhecido estava sob o domínio de Set, o deus-serpente. Eram dias em que Acheron ainda existia como uma nação altiva e a Stygia dominava o reino de Shem. No período de Conan, contudo, a adoração ao senhor das trevas foi confinada unicamente à Stygia e suas áreas subordinadas, como o sudeste de Shem. A origem do deus remonta ao período pré-catclísmico, assim como as pirâmides da Stygia. Sua origem assustadora deve ter sido baseada nas víboras que habitavam os pântanos ao sul do mar de Vilayet, encontradas pelos estígios em sua

emigração para o oeste. O culto a Set era proibido pelos hiborianos, que consideravam a divindade um demônio maligno. Seus rituais eram sinistros e profanos, compreendendo longas procissões de sacerdotes mascarados e sacrifícios humanos em templos subterrâneos. Ao norte da Stygia, no reinado de Shem, a entidade mais venerada era a deusa Ishtar. Seus templos ricos e exuberantes serviam como palco para sacrifícios de animais, além de outras cerimônias religiosas. Embora o culto fosse claramente inferior ao mitraísmo, ainda era consideravelmente mais elevado do que a diabólica devoção dos estígios pelo deus Set, e bem menos profano do que as seitas pagãs de Turan, Vendhia e Khitai. Em linhas gerais, esse era o panorama religioso na Era Hiboriana do bárbaro Conan, idelaizado pela fantástica imaginação de Robert E. Howard. Embora o bárbaro tenha crescido no temor de Crom, quando iniciou suas andanças para o sul, ele também sofreu a forte influência das culturas mais civilizadas, passando a crer em outras entidades como Ishtar e Mitra. Contudo, mesmo nas horas de maior perigo, o bárbaro raramente invocava o auxílio de algum deus, acreditando piamente, como todos os cimérios, que os únicos poderes capazes de ajudar um homem são a força, a coragem e a lâmina afiada de uma espada.

Erlik e o Tarim Vivo

Erlik, o Senhor das Chamas é um deus de Pathenia, no norte da Hirkânia. Como tal, Erlik seria um deus secundário não fosse pelo profeta conhecido como Tarim Vivo. Tarim trouxe o culto a Erlik da Pathenia para um grupo de tribos hirkanianas que, com força de seu fervor religioso, se espalharam e fundaram o império de Turan. Erlik é um deus cruel que acredita na têmpera da alma através de provas e privações. Seus princípios, como foram revelados por Tarim, proíbem a fornicação, o consumo de álcool e a usura. No entanto, até mesmo a maioria dos sacerdotes ignora esses preceitos. Os clérigos de Erlik são capazes de aprender mágicas de Fogo, mas somente se eles seguirem os estritos códigos de conduta das Revelações de Tarim. Como a maioria não o faz, essa habilidade não é muito difundida no império turaniano.

Panteão de Shem

Diferentemente do culto a Mitra, que usa o altar apenas como um foco, os shemitas acreditam que seus deuses realmente habitam seus onipresentes símbolos de bronze. Esses ídolos são caricaturas: o peito e o ventre intumescidos de Ishtar e as igualmente grandes características sexuais de Adonis são repulsivas para os adoradores mais refinados de Mitra. Cada lar tem um pequeno altar dedicado aos Amantes, e normalmente pequenas estátuas de outros deuses, incluindo Bel, cuja proteção é invocada contra seus servidores. Somente Set é excluído do altar. Nos templos, os ídolos dos shemitas têm tamanhos incríveis. As enormes imagens de bronze são santificadas, e suas barrigas avantajadas servem como uma fornalha de sacrifício onde se queima sândalo. Ovelhas, cabras, objetos de valor, às vezes algumas pessoas são atiradas às chamas para alimentar os deuses shemitas.

Adonis/Pteor e Ishtar

A religião shemita baseia-se no mito do deus masculino celeste, conhecido como Adonis ou Pteor, e sua corte da Mãe Terra, Ishtar. Esse mito tem uma importância fundamental na crença shemita, e variações da história básica são ouvidas ao redor das fogueiras nos acampamentos dos nômades e em tavernas e templos das cidades-estado.

Os sacerdotes de Adonis são capazes de aprender mágicas de Ar. Da mesma forma, as sacerdotisas de Ishtar são capazes de aprender mágicas de Terra.

Set

Um tema comum no mito original é a intercessão do deus dos chacais, que tentou impedir os dois Amantes de consumir seu casamento e criar o mundo. Embora essa divindade tenha tido muitos nomes, os modernos teólogos shemitas identificam este deus-chacal com Set, o deus-serpente dos estígios.

Astoreth

Astoreth, criada de Ishtar, representa a pureza e a castidade, e a revitalização da primavera. Ela aparece nas lendas como uma mensageira dos Amantes, e em um determinado momento resgata Pteor das garras de Set simplesmente tocando seus grilhões. As sacerdotisas de Astoreth são capazes de aprender mágicas de Cura. No entanto, para manter suas habilidades, essas sacerdotisas têm de permanecer virgens. BEL Bel, deus dos ladrões, aparece em algumas versões do ciclo mítico shemita, e seus episódios relativamente periféricos são considerados acréscimos posteriores ao mito. Entretanto, Bel é adorado; os nômades zuagires e os ladrôes de Asgalun apontam suas façanhas para provar que seus atos nefandos são abençoados pelos deuses. Os sacerdotes de Bel são capazes de aprender mágicas de Movimentação. Para manter estes benefícios, os sacerdotes não podem comprar nem trocar nada. Se eles cometerem qualquer deslize, Bel só será apaziguado com um sacrifício de mercadorias roubadas com um valor de dez vezes maior do que o ítem comprado.

Derketo

Derketo é provavelmente de origem estígia. Na mitologia shemita, ela é a Sedutora; Derketo representa luxúria libertina, e Set a induz a seduzir Adonis e roubá-lo de sua noiva. De acordo com os shemitas, Derketo não é má; pelo contrário, suas paixões elementares não têm nenhuma relação com as sutilezas da luta entre Ishtar e Set. Quando descobre a trapaça de Set, ela se une aos Amantes em sua luta.

O Pavão Dourado de Sabatea

Um culto monstruoso de Shem é o Culto do Pavão Dourado de Sabatea. Esse grupo adora uma criatura demoníaca coberta de plumas primorosas que exige sacrifícios humanos constantes. O culto sabateano assemelha-se aos Katari de Vendhya e aos Yoggites de Darfar no fato do culto capturar as vítimas para seus sacrifícios; o culto desenvolveu, através dos séculos, técnicas furtivas desconhecidas nos outros lugares, que ele usa para treinar seus "alcoviteiros".

Panteão de Vendhya

Asura

A maior parte dos vendianos adora Asura, que ensina que a vida é ilusória e a única verdade final descobre-se depois da morte, tendo em mente o espírito. O culto dedica-se a "penetrar o véu da ilusão da vida". As doutrinas de Asura revelam que todos os seres

reencarnam, e que o propósito da vida é o pagamento de débitos cármicos contra a alma. Cada atitude perversa prolonga o ciclo de reencarnações; cada ato benigno encurta-o . Aqueles que sofrem fizeram por merecer suas provações em vidas anteriores; não se deve Ter pena deles. O culto a Asura se espalhou por todos os impérios hiborianos. Entretanto, sua natureza secreta combinada com suas doutrinas estranhas (para as mentes hiborianas), manteve-o sob suspeita e perseguido. Os sacerdotes de Asura são capazes de aprender mágicas de Ilusão e Criação.

Katar

Existe uma outra seita chamando a atenção dos hiborianos em Vendhya: Katar, a Deusa da Morte. Katar é a juíza das almas, e determina a forma que cada alma deverá assumir em sua próxima vida, para pagar mais rapidamente seu débito cármico. Os templos de Katar mantêm um poder secreto na forma dos assassinos Katari. Esses guerreiros incorruptíveis assassinarão qualquer um se forem pagos para isso, embora o façam à sua própria maneira e na hora que acharem que devem. Eles são guerreiros poderosos, conhecidos por suas missões suicidas, nas quais cometem assassinatos em locais onde não existe nenhuma esperança de fuga. Eles são estimulados a fazê-lo pela promessa de vida eterna nos paraísos de Katar se eles morrerem enquanto estiverem executando sua tarefa "sagrada". Nem mesmo o devi (rei de Vendhya) está a salvo do empenho dos Katari, embora seu corpo de guarda-costas esteja constantemente atento à aproximação furtiva dos katari, e a cabeça de mais de um pretenso assassino apodrece do lado de fora do palácio.

Deuses Animais Gullah

Gullah, o deus-gorila (ou Jullah, como ele é conhecido nos Reinos Negros) é adorado pelos pictos e pelos plebeus de Kush. Pouco se sabe sobre o culto de Gullah, já que poucos estudiosos conseguiram permissão para entrar nos templos, mas o deus exige um sacrifício humano de vez em quando, e o templo é decorado com os crânios das vítimas.

Hanuman

O culto animal de Hanuman, o deus-macaco é um culto "civilizado"; ele é adorado em Zamboula. Os sacerdotes de Hanuman são temidos em vez de serem amados, mas o culto ao deus-macaco ainda é supremo em Zamboula. Um ritual incomum do culto é a Dança das Cobras, na qual uma jovem é obrigada a dançar entre quatro cobras, esquivando-se de suas venenosas presas até que ela, inevitavelmente, se cansa e cai para a morte.

Jhebbal Sag

A divindade picta que tem mais seguidores é Jhebbal Sag, Mestre das Feras. De acordo com a lenda picta, todos os animais, inclusive o homem, já adoraram Jhebbal Sag. Agora, a maioria deles já esqueceu, e somente os animais maiores, mais fortes e mais inteligentes, lembram-se desses antigos dias. Aqueles que se lembram estão ligados uns aos outros, contudo, e podem ser controlados por um dos que servem a Jhebbal Sag. Ele é o líder dos Deuses Animais e todos os outros animais tótens servem a ele. JHIL Jhil, o Impiedoso, Rei dos Corvos, é adorado principalmente pelos pictos, os ghanatas dos

Reinos Negros e suas tribos aliadas. Jhil promete liberdade para os fortes e escravidão para os fracos. Esta teologia dá aos ghanatas uma justificativa para sua escravatura.

Os Ligureanos

No início do deslocamento hiboriano, um grupo de acheroneanos avançou pelas terras pictas. Eles chamavam a si próprios de Ligureanos. Exatamente quem e o que eles eram é um mistério, mas alguns deles eram feiticeiros competentes. A maior parte dos ligureanos esqueceu suas origens e acabou formando tribos selvagens, diferentes dos pictos apenas por terem a pele mais clara. Os druídas, sacerdotes dos ligureanos, são uma outra questão. Eles adoram a natureza personificada como uma deusa, e fora isso eles parecem ser equânimes entre os outros cultos. Os símbolos dos druídas são o carvalho e a foice dourada. Quais votos eles tomam é um mistério; com certeza eles não são acéticos e alguns deles têm uma predileção notável por vinho ou pelo potente hidromel fabricado pelos próprios druídas. Eles se opõem a qualquer mágica que perturbe a ordem natural das coisas, e isso normalmente significa que eles se opõem a Set e seus servos. Muitos dos druídas são magos poderosos; o apoio deles pode ser valioso. Os druídas não tem templos. Seus locais de adoração são bosques de carvalho bem no interior das terras pictas. Mesmo o mais selvagem chefe picto ou a mais arrogante autoridade aquiloniana se comporta com cuidado quando está perto dos druídas e seus locais de poder.

Wiccana (Britúnia)

A deusa da natureza Wiccana é adorada pelos britunianos da área rural. Da mesma forma que os ligureanos (ver ligureanos), os adoradores de Wiccana veneram o carvalho e o visco. Seu símbolo é a foice dourada, e eles devotam suas vidas a realizar atos de cura. A Wiccana aceita apenas sacerdotisas; os homens não podem servir diretamente à deusa. As sacerdotisas são celibatárias (embora não necessariamente virgens), e fazem o voto de nunca cortar o cabelo. As sacerdotisas moram em vilas, ao invés da reclusão em santuários privados.

Xotli

Os antilianos adoram Xotli, Senhor do Terror, um grande demônio da Noite Antiga. Centenas de pessoas são sacrificadas todos os meses no topo da Grande Pirâmide em Ptahuacan. Os demônios pairam sobre a pirâmide na forma de uma massa escura cheia de tentáculos (como um kraken negro gigante) com um único olho no centro. Os sacrifícios são conduzidos até a pirâmide e presos nos Altares da Noite Final. Seus corações são arrancados, seus corpos servem de alimento para os dragões dentro da pirâmide e suas almas alimentam Xotli. Com uma manifestação tão poderosa como essa, há pouca necessidade de teologia abstrata em Antillia. O clero é liderado pela Hierarquia dos Mistérios Sagrados de Xotli, um descendente direto da primeira Hierarquia Xotli. Os sacerdotes de Xotli raspam a cabeça e usam mantos compridos feitos de plumas. Sob os mantos, os sacerdotes usam sapatos de plataforma, que aumentam sua estatura, e anéis de ouro, gargantilhas e braceletes nos pulsos, braços e tornozelos. Antigamente Xotli dava a seus sacerdotes a habilidade de aprender muitos tipos de mágicas. No entanto, quando seu poder sobre eles cresceu, ele passou a negar esses benefícios.

Yama

Os meruvianos adoram Yama, rei dos demônios de Vendhya. Yama é representado como um ser demoníaco com seis membros e a cabeça de uma fera, e recebe o crédito como o criador da Cúpula dos Deuses. De acordo com os sacerdotes de Yama, se o povo algum dia se revoltar contra a teocracia, Yama destruirá a Cúpula dos Deuses e afundará as Sete Cidades Sagradas na neve e no gelo do Topo do Mundo. Os sacerdotes de Yama têm a habilidade de fazer mágicas de Terra.

Yog

O culto a Yog existe desde a invasão Khari. Os estudiosos hiborianos especulam que Yog pode ser um demônio da Noite Antiga, como aqueles adorados na antiga Atlântida. A doutrina de Yog é simples. Seus seguidores só podem comer carne, e não podem comer plantas de nenhuma espécie. Eles devem consumir carne humana pelo menos uma vez por mês, e aqueles que se não o fizerem serão considerados ritualmente impuros até que o façam. Em Darfar, os corpos para os rituais canibalescos vêm dos ataques contra outras tribos. Fora de Darfar, entretanto, os yoguitas formam bandos e levam o que conseguirem. Em qualquer lugar de Darfar onde houver muitos escravos, os grupos errantes caçam e matam qualquer um que deixar o abrigo à noite. Embora a maioria dos moradores tenha medo das cerimônias em honra a Yog, eles permitem que seus seguidores pratiquem sua religião, pois sem essa concessão, eles se rebelariam e se tornariam violentos. Para que o sacrifício gere o poder adequado, as vítimas são deixadas inconscientes com um golpe de clava e jogadas em fogueiras. Os sacrifícios com vítimas já mortas são considerados inferiores, da mesma forma que aqueles em que as vítimas sofreram cortes, pois os seguidores de Yog não usam facas nem espadas. Um adulto é suficiente para alimentar trinta ou quarenta yoguitas, já que a quantidade que tem de ser consumida para satisfazer as necessidades de Yog é pequena. Para aqueles que satisfazem essas exigências, Yog promete força no campo de batalha e a vitória sobre os inimigos de seus seguidores. Essas promessas poderiam Ter mais peso se os escravos darfarianos fossem incomuns nas nações do sul. Mesmo assim, os adoradores de Yog são suficientemente devotos para praticar sua religião onde quer que eles estejam.

Zath

Após a morte de Omm (supostamente morto por Conan), a mais famosa das divindades zamoranas é Zath, o deus-aranha de Yezud. Os adoradores de Yezud acreditam que o grande deus-aranha caminha pela Terra e deve ser servido pela raça humana. De fato, as gigantescas aranhas que têm sido vistas ocasionalmente nas colinas próximas a Yezud atestam o poder de Zath. Os sacerdotes de Zath não bebem álcool nem praticam sexo, e os leigos a serviço do templo também devem obedecer essas exigências. Ainda mais resguardadas são as virgens do templo, que dançam para o deus-aranha nos dias sagrados. Existem rumores de cavernas imensas sob o templo, onde vivem centenas de aranhas gigantes, que se alimentam do gado (e ocasionalmente de humanos) entregue pelos sacerdotes de Zath. Esse gado vem de um dízimo quue é cobrado das quintas que cercam Yezud; diz-se que os sacerdotes soltarão essas aranhas nas plantações se o rei não permitir seu culto pavoroso. Os sacerdotes de Zath são capazes de aprender mágicas sobre Animais que dizem respeito às aranhas.